

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game telah menjadi satu hal yang ada di dalam keseharian kita. Dahulu, game hanya dijadikan sarana hiburan semata namun sekarang game telah menjadi luas fungsinya, misalnya game dapat dijadikan sarana pembelajaran, lahan bisnis, dan dipertandingkan sebagai salah satu dari cabang olahraga oleh para profesional. Perkembangan game platform juga dapat dilihat secara langsung oleh masyarakat, pada mulanya game hanya dimainkan di komputer dan console tetapi sekarang sudah memasuki era mobile game. Dari begitu banyak *smartphone* yang berada di pasaran, menurut data dari *Statista* menggambarkan pengiriman kumulatif global *smartphone* menggunakan sistem operasi *Android*, dapat disimpulkan bahwa perkembangan platform *Android* sangat pesat dan cocok untuk dijadikan target pasar.

Pandangan bahwa saat ini *game* adalah kebutuhan bagi semua kalangan, adalah tantangan tersendiri untuk para pengembang *game* untuk membuat *game* yang unik dan berkualitas agar dapat diterima oleh para calon pengguna *game* tersebut. Selain itu, *game* yang dibuat juga harus disesuaikan dengan rutinitas sehari-hari calon pengguna karena fleksibilitas *game* tersebut juga akan diperhitungkan dalam memilih *game*.

Atas beberapa dasar itulah penulis terdorong untuk membuat penelitian tentang “**Analisis dan Perancangan Game 2D ‘Jungle Timothy Run’ Berbasis Android**”. Diharapkan dari adanya *game* ini bisa memberikan manfaat hiburan bagi pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat disimpulkan suatu permasalahan, yaitu :

1. Bagaimana menganalisa dan perancangan game 2D 'jungle Timothy Run' berbasis Android.
2. Bagaimana pengujian game Jungle Timothy Run.
3. Bagaimana menganalisa kesulitan game Jungle Timothy Run.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus, tepat sasaran, dan menghindari ulasan yang terlalu luas, maka penulis memberikan batasan pembahasan. Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game ini menggunakan construct 2.
2. Game berbasis Android.
3. Hanya dimainkan oleh 1 orang (single player).
4. Game ini dapat dimainkan dari umur 12 tahun sampai 25 tahun
5. Hanya mempunyai 3 level

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan yang akan dihasilkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Menjadikan game tersebut menjadi sarana hiburan yang menyenangkan.
2. Mengembangkan kemampuan konsentrasi otak dan koordinasi mata dan tangan dari pemain game tersebut.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapat selama kuliah, sehingga ilmu yang dikuasai tidak bersifat teoritis saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- a. Merancang game *Jungle Timothy Run* yang berkualitas dan menyenangkan serta dapat diterima semua kalangan.
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan game yang menggunakan software aplikasi Construct 2.
- c. Sebagai syarat untuk memenuhi penyusunan Tugas akhir guna mendapatkan gelar Sarjana dari program studi Informatika di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi masyarakat umum

Sebagai sarana hiburan yang menarik bagi para penggemar game pada *genre Platform Adventure*

3. Bagi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

- a. Sebagai dokumentasi hasil penelitian mahasiswa
- b. Sebagai bahan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan game menggunakan Construct 2

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis dan metode perancangan yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1.6.1 Metode Analisis

Dalam skripsi ini, metode analisis yang akan digunakan adalah metode komponen Analisa SWOT yaitu :

1. *Strength (S)*

Situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program pada saat ini.

2. *Weaknesses (W)*

Situasi atau kondisi yang merupakan kelemahan dari organisasi atau program pada saat ini.

3. *Opportunity (O)*

Situasi atau kondisi yang merupakan peluang di luar organisasi dan dapat memberikan peluang berkembang bagi organisasi di masa depan.

4. *Threats (T)*

Situasi yang merupakan ancaman bagi organisasi yang datang dari luar organisasi dan dapat mengancam eksistensi organisasi di masa depan.

1.6.2 Metode Perancangan

Dalam skripsi ini, metode perancangan yang akan digunakan adalah metode Scrum, yang akan terdapat seperangkat kegiatan berikut:

1. *Backlog*

Backlog adalah sebuah daftar segala kebutuhan dan daftar fitur-fitur yang memiliki nilai bisnis bagi pengguna game.

2. *Sprints*

Serangkaian aktivitas kerja yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang didefinisikan pada backlog.

3. *Scrum Meeting*

Pertemuan yang dilaksanakan secara periodik oleh tim yang melaksanakan Scrum, membahas masalah-masalah yang ditemui dan merencanakan apa yang selanjutnya dikerjakan.

4. *Sprints Review*

Memberikan demo piranti lunak kepada pengguna yang berisi fungsionalitas yang telah diimplementasikan. Pengguna dan tim pengembang mencoba memainkan game untuk kebutuhan evaluasi.

1.7 **Sistematika Penelitian**

Penulis menguraikan sistematika penulisan berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan agar lebih teratur dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang di bahas dalam skripsi ini. Bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori serta segala sesuatu yang berhubungan dan mendukung dalam mendukung skripsi, berupa definisi dan model yang berkaitan dengan ilmu masalah yang diteliti, serta penggunaan software dalam pembuatan game.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tentang kebutuhan, analisis, serta perancangan dari game yang akan dibuat, dari perancangan konsep sampai perancangan yang lebih spesifik.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan implementasi dari hasil perancangan aplikasi, implementasi desain mencakup antarmuka aplikasi yang dibuat, dan hasil uji coba yang dilakukan. Selain itu pada bab ini juga berisi script program dari aplikasi yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari rumusan masalah yang ada dan juga berisi saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan yang terdapat pada aplikasi.

